

Vestiglo

Trabajo de fin de grado

Raquel Galacho Silva

Tutora/ Blanca Machuca Casares

BBAA Málaga

2016/2017

Índice

1.Idea.....	2
2.Proceso de investigación plástica.....	3
3.Proceso de investigación teórica-conceptual.....	19
3.1 Planteamiento de la problemática.....	19
3.2 Investigación conceptual.....	21
4.Referentes.....	27
5.Dossier.....	32
6.Cronograma.....	38
7.Presupuesto.....	39
8.Bibliografía.....	40

Idea

"Vestiglo"¹ es un proyecto instalativo que usa la escultura y el dibujo como lenguaje plástico para hablar de la problemática actual del abuso sexual infantil.

Para ello se recurre a los propios dibujos de niños que han sufrido estos abusos y nos apropiamos de ellos para crear objetos que pretenden crear un extrañamiento sobre el espectador, así mismo el uso del dibujo sobre fotografías familiares permite llegar a un nivel más íntimo dentro de este problema tan presente en la sociedad pero que se pretende esconder, ya que sigue siendo un tabú en todos los ámbitos de nuestras vidas, sin embargo este interés se centra en los abusos que ocurren en el seno familiar y que son los que producen las repercusiones más graves para sus víctimas debido a que los agresores suelen ser padres, tíos o abuelos. No es otro el objetivo que mostrar al espectador esa realidad que se encuentra oculta en nuestro día a día.

Debido a esto se plantea el crear un espacio de juego, y utilizarlo para visibilizar esa realidad que es tan devastadora que prefiere

mantenerse oculta. Sin embargo es necesario introducirnos en el juego para poder verlo, así como el espectador de los dibujos de niños hace al analizarlos, es por esto por lo que decidimos crear ese espacio de juego, un espacio no solo conceptual sino físico donde el espectador debe adentrarse para oír esa historia que nadie ha escuchado.

¹ Monstruo horrible y fantástico.

Proceso de investigación plástica

Para explicar adecuadamente el proceso que se ha llevado a cabo para este proyecto debemos remontarnos a la asignatura de Proyectos I de tercero de BBAA, que es donde comienza el trabajo en torno al interés por esta problemática y que será la base para el resto del desarrollo tanto teórico como plástico. Para esto mostraremos el proceso evolutivo dividido en las diferentes etapas por las que ha pasado el proyecto.

Fase I: Todo el desarrollo de este proyecto partió de la idea de trabajar el abuso sexual infantil como un tema tabú y que es ocultado por la sociedad, relacionado con lo oscuro y siniestro.

La pintura fue la disciplina que se eligió para crear esas escenas casi monocromas, así como Malevich con su cuadro *Blanco sobre blanco* o las pinturas negras de Ad Reinhard, que lo que buscaban era esconder entre su bajo contraste una figura que debía descubrir el espectador. Las figuras elegidas para los cuadros fueron diversos

juguets² usuales en los niños, así como bebes Nenucos, ositos de peluche, patos de goma... Estas elecciones se debían a que buscábamos un extrañamiento en el espectador, es decir crear una nueva perspectiva de la realidad que se presenta en un contexto que no es el habitual, un oso de peluche negro en una escala mucho más grande que la usual es algo que no esperamos ver, que se aleja de lo que consideramos corriente.

El uso del satén en los cuadros también pretende reforzar esa sensación de extrañamiento ya que es un material que tiene otras connotaciones y no se suele relacionar con el mundo de los niños, y el brillo que tiene ayuda a ocultar lo que hay dependiendo del punto de vista desde donde se mire.

La elección de estos juguetes se debe a que cuando se relaciona lo siniestro con los niños lo más común es pensar en esas películas de cine en la que los juguetes esconden algo malvado o se rebelan

² 1. m. Objeto con el que los niños juegan y desarrollan determinadas capacidades.
2. m. Objeto que sirve para entretenerse. 3. m. Persona o cosa dominada por alguna fuerza externa o por alguien que la mueve y maneja a su antojo.

contra el adulto o el propio niño así como en películas como Chucky, Demonic Toys, Dolls, Pequeños Guerreros, Puppet Master, etc.

La lista de películas donde se utiliza el juguete como objeto diabólico es interminable y nos apoyamos en esa tradición cinematográfica para realizar los cuadros pero que más adelante también se usaría para realizar una pieza de videoarte que utiliza la luz estroboscópica para generar movimientos que realmente no existen así como el artista Paul Sharits y Hans Richter. Aquí seguimos usando el juguete como objeto principal de la pieza y que seguía basándose en esos estereotipos



Sin título

óleo sobre lienzo

75x105 cm

2015



Sin título

óleo sobre satén

90x110

2015

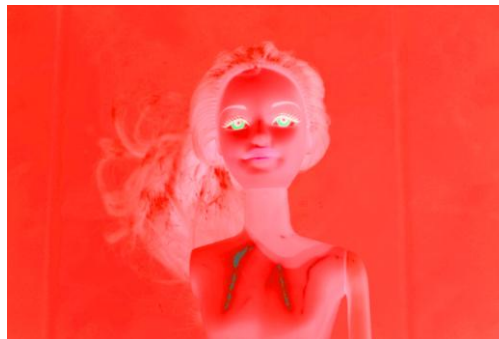


Sin título

óleo sobre lienzo

65x100 cm

2015



Fotogramas proyecto videoarte

Fase II: Continuando con la temática se comienza a trabajar lo tridimensional, queriendo convertir en algo físico esa cuestión con la que estaba trabajando pues sentíamos esa necesidad como la tienen los niños de trabajar con las manos, de tratar la materia para así dejar algo de nosotros en ese material. Es entonces cuando decidimos trabajar con el barro y la cerámica para crear objetos en vez de utilizar como base o referencia los que ya existían.

Aquí es cuando se conjugan las dos características que nos interesaban en ese momento: crear objetos y que siguieran haciendo referencia a esa tradición cinematográfica que tiene los juguetes siniestros.

Para ello se comienza a crear dulces de barro en los que introducíamos una pequeña cara de bebe sacada de un molde a un bebe de juguete pero que se modificaba sacándole los ojos, rajando sus bocas... En este punto fue cuando se abandona el monocromo para empezar a añadir color a estas creaciones intentando así recrearnos más en los objetos que usan los niños y que en su mayoría tienen mucho color. Concretamente pensamos para este proyecto en los dulces, las golosinas o los pasteles, que es lo que se suele usar

para ganarse a los niños, para engatusarlos³. Aquí también jugábamos con lo oculto, con lo que se esconde detrás de lo tentador, reseñando como este problema se esconde tras una apariencia de naturalidad y normalidad.



Pruebas en barro de colada

³ De Engatar, ganar la voluntad de alguien con halagos para conseguir de él algo.



Detalle del proyecto para Cerámica

Fase III: En este momento la investigación frente al abuso sexual infantil es cada vez más profunda y nos lleva a plantearnos de una manera más íntima toda esta problemática y dejar atrás todos los estereotipos relacionados con lo lúgubre en el mundo infantil.

Para esto se comienza en la asignatura de Grabados a usar fotografías familiares que eran intervenidas con una estampación con planchas de linóleo. Volvían a acercarse ligeramente a la idea de monocromo que ya habíamos trabajado con los cuadros pero esta vez reducido a dos colores ya que para el grabado trabajábamos con las fotografías en blanco y negro, siendo la estampación en color negro, por lo que esta superposición creaba zonas que eran poco visibles o que quedaban ocultas a simple vista.

Las intervenciones que habían sobre las fotografías estaban inspiradas en el cuento de *La Caperucita Roja*, (Rotkäppchen, 1697), cuento que se basa en enseñar a los niños que deben desconfiar de los desconocidos ya que como nos muestra el cuento pueden llegar a hacernos daño, sin embargo aquí se invierte ese sentido, es alguien de nuestra propia familia quien nos daña y es la figura que nos debe

proteger la que más nos hiere, esta es quizás la paradoja⁴ más complicada en el ASI, abuso sexual infantil, y sobre la que más interés tenía.

Así esta serie de grabado nos muestra diversas imágenes donde el niño está siendo acechado o atacado por el lobo, imágenes que resultan un tanto perturbadoras al descubrir que son fotografías de momentos familiares, haciendo referencia a la historia que se esconde tras las fotografías aparentemente normales, mostrando así las dos caras de la moneda.

⁴ Hecho o expresión aparentemente contrarios a la lógica.



Sin título

Linografía

10x15 cm

2016



Sin título

Linografía

10x15 cm

2016



Sin título

Linografía

10x15 cm

2016

Fase IV: El trabajo de Grabado fue el detonante para el planteamiento de como se quería mostrar al espectador esta problemática. La fuerza que tenían las fotografías no bastaban, seguía siendo necesaria la materia, lo tridimensional y aquí fue cuando empezamos a plantearnos la idea del espacio, el espacio como lugar donde introducirse así como en un sueño o en un cuento de niños.

El estudio de los espacios infantiles ayudó a establecer elementos comunes que se repetían, así como colores planos y brillantes, un cierto desorden o formas básicas, sin embargo era necesario centrarse en el espacio privado que es donde con más frecuencia se produce el ASI. Hablamos de los dormitorios infantiles, de las zonas de juego, escenarios íntimos de la vida de cualquier niño y donde ocurren sus mejores y peores sueños.



Al hablar de juego no podemos evitar pensar en el arte como juego, pues ciertamente la obra es una interacción entre interprete-interpretado, este concepto de juego que Gadamer desarrolla en *Verdad y Método* (2003) es realmente atrayente ya que él afirma que el juego se realiza en su integridad cuando el jugador se abandona por completo a él, esta misma situación es la que nos encontramos cuando un niño juega, deja atrás la realidad para quedarse en un espacio de confort donde puede "abandonarse" y actuar como quiera sin temor a ser juzgado.



Continuando la investigación encontramos un libro que resulta impactante *Los dibujos en el abuso sexual infantil* (2011), del cual recogemos una gran cantidad de dibujos donde los niños expresan

sus deseos y miedos de una forma totalmente libre porque para ellos verbalizar los hechos es mucho más complicado que transmitirlos gráficamente. Viendo sus dibujos descubrimos una gran cantidad de personajes que nos hacen recordar a los juguetes de los niños y pensamos entonces en las habitaciones de los niños y en sus peluches⁵. Los peluches suelen ser muñecos adorables cuyo objetivo no es otro que el de reconfortar a los niños, un peluche al que poder abrazar cuando tienes miedo y al que le cuentas tus pensamientos y secretos, porque para los niños el peluche no es un mero objeto sino que se convierte casi en un sujeto para ellos al que se vinculan incluso emocionalmente.

Pero qué ocurriría si tu peluche es fruto de tu peor pesadilla, si aquello que debes abrazar es lo que te produce temor. Pensamos entonces en crear diversos peluches basándonos en los dibujos de los niños que habían sufrido ASI.

Al estudiar los dibujos apreciamos que dejaba de tener sentido el usar fotografías para luego intervenirlas con una estampa de linóleo sino que era mucho más natural hacer como los propios niños hacen,

dibujar. Para ello se comienza a realizar diversas pruebas tanto con el color como con el material con el que dibujar.



Pruebas de dibujo y color

⁵ Felpa (l tejido con pelo por el haz). Juguete de peluche.



Nace la idea de crear un cuarto infantil donde se esconda esa historia. Todo empieza a encajar en el momento que el espacio se comienza a construir y se crea una unión de lo bidimensional y lo tridimensional para crear algo más. Planteamos tres espacio dentro del mismo, lo que se encuentra en la pared, lo que se encuentra en el suelo y el espacio que une estos dos anteriores, podríamos relacionar cada uno de estos espacios con los tres tipos de personas que nos encontramos en una situación de ASI, la figura del niño, la del abusador y la de la familia que es conocedora o no de los hechos.



Primer boceto de la instalación

Los peluches constituirían la parte tridimensional, las fotografías la parte bidimensional y el conjunto de todo sería el espacio.

Definitivamente hablamos de instalación ya que creamos un ambiente, un escenario dentro del cual el espectador debe penetrar para ver que hay más allá.

Sin embargo seguía siendo un campo extenso, una habitación es un espacio demasiado amplio y era necesario arrinconar más aún todas estas cuestiones, debíamos arrinconarlo⁶, y que mejor lugar para eso que una esquina, pues desde nuestra niñez la esquina ha servido como lugar de castigo. Nos es imposible olvidar las innumerables veces que siendo pequeña nuestras madres decían "castigada a la esquina de pensar", aislarnos del resto era nuestro castigo y era una manera de hacernos sentir indefensos mentalmente ya que nada nos hacía daño físico sino que el simple hecho de dejarnos apartados causaba en nosotros ese sentimiento de soledad, y desde pequeños se nos enseña que estar solos es algo malo. Quizás en ese rincón de pensar sea donde debíamos situar esa historia, una historia que no

⁶ Poner una cosa en un rincón o sitio apartado para retirarla del uso, apartar a alguien del puesto que ocupa o privarlo de los privilegios que tienen los que están a su alrededor.

había sido contada y que para llegar a poder serlo debíamos adentrarnos en ella.

Así mismo la idea del rincón es una manera más de arrinconar el problema, ubicarlo en una zona donde no hay salida, una forma de esconderlo para no hacerlo visible. La zona de juego, la esquina de la habitación se vuelve una manera de acorralar al niño, una zona que parece amable pero que esconde sus mayores miedos.

Anish Kapoor trabaja con esta idea de rincón en su obra *Disparos en el rincón*, y como el espacio en blanco está vacío y lleno al mismo tiempo, es una zona sin salida donde no hay escapatoria, la mirada se centra en ese punto exacto. Aquí lo más importante es el espacio y lo que ocurre en él de la misma forma que en la instalación que se plantea.



Finalmente la disposición del espacio es mucho más simple que los bocetos iniciales, ya que se desecha la idea de añadir muebles como una cama o una mesita de noche, sino que el simple hecho de colocar los peluches en el suelo ya generaba ese espacio infantil, como si un niño hubiera estado previamente jugando en ese lugar.

Al plantearnos el uso de una iluminación determinada para el espacio se piensa primeramente en usar las lucecitas de noche que suelen usar los niños en la oscuridad, luces que generan formas y colores. La idea se basaba en que la escena estuviera en penumbra y que fuese la luz de noche la que fuera iluminando intermitentemente lo que en ese espacio se encontraba. Sin embargo al probar la luz apreciamos que llamaba más la atención la luz que la propia instalación y que acababa siendo demasiado efectista. Es por ello que se desecha esta opción para optar por una luz de ambiente más natural.

La instalación se piensa desde el principio como un espacio en blanco, como un papel sobre el que están los peluches, pero al hacer las primeras pruebas en el espacio advertimos que los peluches se pierden en el espacio blanco ya que el color de los juguetes es muy

similar, esto lleva a buscar alguna manera de hacer que los peluches destaquen más. Al pensar en una solución se plantea el uso de la alfombra, la alfombra como zona de juego del niño, zona confortable donde poder pasar el tiempo.

La artista Dominique Gonzalez-Foerster usa las alfombras como productoras de espacio para que el espectador pueda pasear por ellos y descubra lo que estas contienen, que en su trabajo son los libros. Trasladamos al trabajo esta idea de crear un espacio dentro del espacio, se vuelve una zona de confort donde uno puede sentirse cómodo e invita al espectador a ser partícipe de él.

"Mi trabajo es una conversación abierta con el lugar, con el espacio, donde pueden llegar a pasar muchas cosas. A veces trabajo más con la idea de ambiente que de exposición. Con un espacio potencial entre lo real y lo virtual: agradable para caminarlo, excitante para explorarlo." *Gonzalez-Foerster*, (2014).

Las palabras de Gonzalez-Foerster "El arte es un campo de juego, un laboratorio, una obsesión, una necesidad..." (*Gonzalez-Foerster*, Idem.) me lleva a recordar a Jesús Colas cuando define el juego del niño, como un espacio entre la realidad y la fantasía.



Este espacio, el de la zona de juegos, se acerca a lo que llamaríamos utopías (situada en la imaginación del niño) y distopías (el espacio real en el que se encuentra), quizás ese espacio utópico es para el niño un parque o un circo, es un espacio localizado dentro de la alfombra, es un contra-espacio, en cambio el espacio físico donde el niño juega es su distopía, un espacio indeseable, una realidad demasiado difícil para aceptarla.

Lo que ocuparía el espacio de la alfombra serían los peluches, como si alguien hubiera estado jugando con ellos y los hubiera dejado desordenados por la habitación. Los peluches se realizan de forma

similar a los tradicionales, son mullidos, sin embargo en ellos podemos encontrar materiales peligrosos para los niños, como alambre, clavos o puntillas. Estos materiales se añaden para reforzar la expresividad que los niños usan en sus dibujos, ya que muchos de sus personajes tienen características que transmiten cierta agresividad tales como manos de púas, zonas tachadas o repintadas.

Entonces el peluche se convierte en un objeto con un doble sentido, originalmente este juguete tiene como objetivo el ser abrazado pero en este caso ese objetivo se trunca, ya que puede causar dolor, donde abrazar produce malestar, aquí una vez más se hace referencia a esta problemática sobre la que estamos trabajando, sobre la persona que te debe querer y proteger pero que es la que te daña.



Pruebas de instalación



Proceso de investigación teórico-conceptual

Planteamiento de la problemática

Este proyecto tiene sus inicios un par de años atrás, cuando se es consciente del inmenso desconocimiento que tiene la sociedad respecto al abuso sexual infantil, relacionándolo solo con la violación o la pederastia, ideas erróneas que permiten que esta situación tan problemática siga sin tener una solución clara en nuestro país. El abuso sexual infantil se define como "la conducta en la que una niña o niño es utilizado como objeto sexual por parte de una persona con la que mantiene una relación asimétrica, de desigualdad, con respecto a la edad, la madurez o el poder"⁷. Esta definición es bien distinta de lo que podríamos llamar pedofilia, ya que esta es la "atracción sexual de la persona adulta hacia niños de su mismo o de distinto sexo"⁸ y si bien en esta situación también incluye la desigualdad tanto de edad como madurez aquí hablamos de preferencia sexual, que no está penado por la ley a no ser que estos deseos se lleven a la práctica por lo que ya estaríamos hablando de

pederastia. Quizás la diferencia más destacable entre pedofilia y abuso sexual infantil sería que quien comete abuso sexual infantil utiliza al niño o niña como un mero objeto para satisfacer sus deseos sexuales, no tiene por qué haber una atracción hacia niños sino un simple uso objetual de este apoyado por la relación asimétrica que mantienen y que impide al niño defenderse frente al adulto.

El ASI (Abuso sexual infantil) se produce en un 70% en el entorno familiar, y en todas las clases sociales, siendo los abusadores más frecuentes los padres, abuelos, tíos, primos o amigos cercanos a la familia.

A esta cuestión hay que sumarle que nuestro país permite la prescripción de los delitos de abuso sexual desde los 5 o 10 años desde que la víctima cumple 18 años, así podríamos poner de ejemplo el abuso a un menor de 6 años que cuando este hubiera cumplido 23 podría ser ya tarde para recibir justicia. Debido a esto es tan difícil concienciar sobre esta situación a la sociedad ya que la

⁷ Abuso sexual infantil (2017), https://es.wikipedia.org/wiki/Abuso_sexual_infantil

⁸ Pedofilia (2017), <https://es.wikipedia.org/wiki/Pedofilia>

misma justicia no fomenta la resolución de estos casos y la mayoría de los juristas apoyan estos periodos de prescripción, sin embargo la abogada y letrada Sonia Reina (2016) reclama que los plazos se extiendan afirmando:

En situaciones de abusos o agresiones a menores, debería tenerse en cuenta que los niños no verbalizan los hechos de forma espontánea, ni siquiera cuando llegan a la mayoría de edad. Y que las secuelas psicológicas que generan imposibilitan medir en un tiempo determinado su descubrimiento. La política penal debe ir dirigida a la protección de los más débiles y nadie lo es más que los menores, ya que se ejercita sobre ellos una posición de superioridad. Dada la repercusión de estas conductas, deberían ser delitos con una prescripción como poco asimilada a la del asesinato, que es de 20 años. (Albalàt y Sánchez, 8 febrero de 2016)

Muchas asociaciones reclaman la eliminación de la prescripción de estos delitos pues el menor es manipulado y no es totalmente consciente de lo que ocurre.

Otro factor es el desconocimiento sobre los efectos que provocan estos abusos sobre los niños, y más tardes adultos, ya que muchas familias se consuelan con pensar que al ocurrir cuando eran niños ni se acordaran en su madurez. Esta creencia no puede estar más alejada de la realidad ya que son muchas las consecuencias que sufren estas víctimas así como depresión, comportamientos auto-agresivos, estrés postraumático, desorden alimentario, intentos suicidas, fobias sexuales, trastornos disociativos, y así una larga lista con los posibles problemas que pueda padecer una víctima de abuso sexual infantil.

Investigación teórica-conceptual

La investigación teórica parte de la premisa de que queríamos centrarnos en el mundo infantil, y en lo que todo esto significa. Así nos centramos en la principal característica que se le atribuye a los niños, los juguetes, que va de la mano del juego, el juego como método con el que el niño es capaz de expresarse con total libertad.

El psiquiatra Jesús Colas nos habla en su seminario *Aportes del psicoanálisis al conocimiento de la mente del niño: El juego*, (1998), sobre como el juego es el medio para el niño de afrontar situaciones difíciles, donde este se convierte en un espacio intermedio entre la realidad y la fantasía, el exterior y el interior, un espacio donde el niño expresa sus sentimientos y deseos.

El uso que el niño hace del juego es el de afrontar mediante la repetición una situación difícil o altamente impresionable para él, así nos afirma "Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo descargan la intensidad de la impresión se adueñan, por así decir, de la situación." (Colas, 1998, p.22). Esto permite a los niños crear una falsa

normalidad y aceptación mediante la repetición del juego, juego que es fruto de esa situación traumática que ha vivido.

Jesús Colas define que entre los 3 y 5 años se produce la etapa del descubrimiento sexual en los niños y que dependiendo de los padres esta investigación sobre su propio cuerpo y el de otros genera reacciones contradictorias. Es aquí cuando comienzan la mayoría de los abusos sexuales, pues el agresor aprovecha esa curiosidad sexual para convertir sus deseos en un juego inocente para el niño, y truncar así el desarrollo natural de este. A esto tenemos que añadir que en la mayoría de abusos hay un agravante emocional que les une al agresor, ya que la mayoría de los abusos sexuales se producen dentro del entorno familiar.

Es entonces cuando el juego del niño trasmuta y se aleja cada vez más de lo que debería ser, convirtiéndose en un juego postraumático, ya que los síntomas del trauma se van a reflejar en el juego del niño, según Esmeralda Vegazo Sánchez y Ana Elúa Samaniego, ambas psicólogas clínicas, determinan las siguientes características para el juego de un niño que ha sufrido ASI: la repetición compulsiva, hay

una conexión inconsciente entre el juego y el evento real, no alivia la ansiedad, hay ausencia de espontaneidad y gozo, los temas del trauma se presentan literalmente o simbólicamente.

El juego se convierte entonces en una realidad paralela, algo tan real que es imposible de asimilar por el niño y que se convierte en algo simbólico, pues en estas situaciones la realidad supera la ficción por lo que crear esa realidad paralela resulta el camino más sano para vivir con estas situaciones tan difíciles. Así mismo cuando Gadamer habla sobre el arte como juego lo relaciona con una intensificación de la realidad muy similar a lo que hablamos anteriormente.

Así como hacen los niños nos atrae la idea de crear esa realidad paralela que vivimos, una verdad aparentemente amable pero que revela una situación horrible.

Dentro del juego encontramos en el dibujo un campo de investigación muy interesante sobre cómo estos niños expresan sus deseos o miedos en ellos, como de igual manera lo hacen cuando juegan solos ya que frente a un adulto se sienten cohibidos.

"Dentro de cada niño existe una historia que necesita contarse, una historia que nadie más ha tenido tiempo de escuchar" *D. Winnicott, (s.f)*

Es con el libro de María Beatriz Müller y María Cecilia López, *Los dibujos en el abuso sexual infantil* (2011), donde comienzo la investigación para el desarrollo plástico del proyecto. En este libro se usa el dibujo como medio proyectivo gráfico, pero antes de continuar conviene aclarar cómo se define la proyección dentro de la psicología:

Los mecanismos defensivos, quizá el más básico y primario. La dinámica de la proyección consiste en expulsar de nuestro interior aquellas cosas relacionadas con motivos, impulsos, sentimientos, pensamientos y deseos y colocarlos o atribuírselos a los otros (personas o cosas), para acto seguido reaccionar ante ello. En el acto proyectivo tenemos dos objetivos, por un lado, la ilusión de liberarnos de los elementos que de una u otra manera nos afectan, nos amenazan, nos inquietan y que de esta manera ya no serían nuestros sino del otro y, por el otro lado, aprehender la realidad de acuerdo con

nuestros propios puntos de vista, nuestras propias características, nuestro modo de ser y nuestros prejuicios; es decir, de manera altamente subjetiva. (Muller y Lopez, 2011, p.14)

Al dibujar el niño proyecta y expresa su mundo interior, a la vez que la acción de dibujar genera la misma sensación placentera que produce jugar. De la misma forma el niño se involucra completamente al dibujar de igual manera que lo hace con el juego y es necesario otorgarle total libertad para que el niño se sienta libre de expresarse y no romper así ese ámbito intimista con afirmaciones tales como "no se dibuja así" o "tú no eres médico" que provocan en él una anulación de sus deseos, miedo y sentimientos. De este modo el dibujo que el niño realice debe ser de forma espontánea, sin que sea un deseo de un adulto o un terapeuta.

En el análisis de estos dibujos encontramos una gran cantidad de elementos comunes que se repiten en los dibujos, estas repeticiones sistematizadas revelan en el niño una serie de indicadores que ayudarían a identificar un maltrato o abuso sexual, ya que no se

puede analizar un dibujo de manera individual sino que es el conjunto de la repetición lo que crea un diagnóstico estable.

“Un niño dibuja lo que siente y no lo que ve o sabe que es verdad” (Schilder, 1958, p.23)

Para analizar con más profundidad los dibujos del niño se suele utilizar el test *Casa-Árbol-Persona* (HTP/House/Tree/Person), cada parte del test se centra en un tipo de autorretrato proyectivo diferente.

"con el dibujo de la persona realizamos una autoimagen muy cercana a la conciencia, incluyendo los mecanismos de defensa que utilizamos en la vida cotidiana. En el de la casa proyectamos nuestra situación familiar; y en el del árbol, el concepto más profundo de nuestro Yo". (Muller y Lopez, 2011, p.27)

Y aunque estos test suelen aportar mucha información a los terapeutas y psicólogos no debe ser lo único a tener en cuenta a la hora de diagnosticar un abuso sexual o corroborarlo. Enumeraremos brevemente otras consideraciones que se deben tener en cuenta antes de cualquier afirmación: indicadores de abuso sexual infantil tanto

físico como psicológico, la historia familiar, el desarrollo intelectual y emocional, enfermedades físicas, grado de motivación, materiales con los que se expresa el niño, expresión facial y corporal mientras dibuja, verbalización y asociaciones libres, símbolos numéricos en el dibujo y el impacto que produce el dibujo.

Mencionaremos también los indicadores más llamativos y comunes que han recogido las autoras del libro en la diversidad de los dibujos de sus pacientes que han sufrido abuso sexual infantil: sombreados en la zona genital, ausencia de la zona genital, soles invertidos, distorsiones en el esquema corporal, figuras desmembradas, expresión de los personajes, personajes de la familia con marcas en la zona genital, etc.

Al analizar las características comunes de los dibujos advertimos la fuerza que tienen las expresiones que usan los niños para los personajes de sus dibujos, extrañamente reflejan una excesiva felicidad que en algunos llega a ser hasta aterradora como si esa sonrisa intentara esconder algo, una sonrisa de la que se debe desconfiar. En su mayoría aparecen personajes en los que su cuerpo esta distorsionado, ya que hay una continua negación sobre su cuerpo

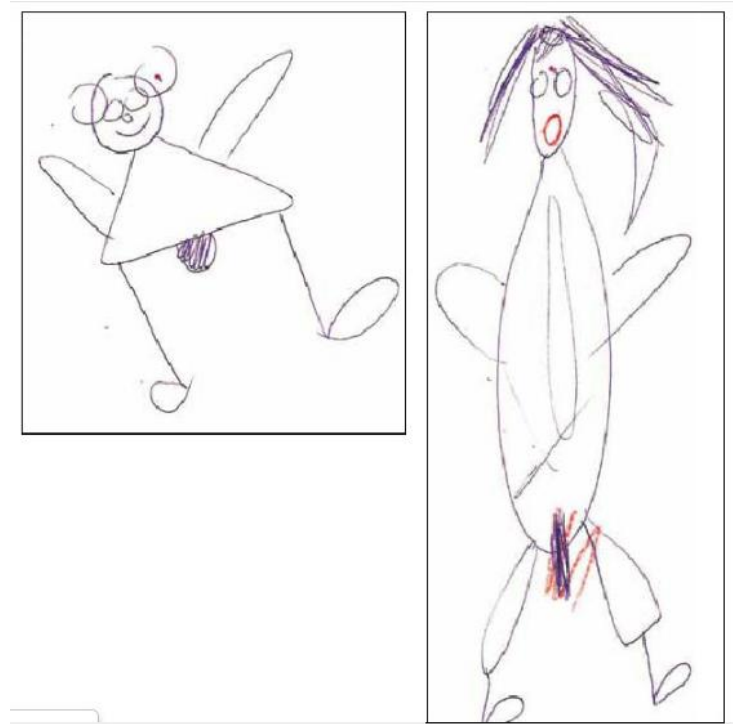
que es lo que según ellos es lo que ocasiona el problema, por eso muchos de los personajes carecen de zona genital o al contrario, esta aparece dibujada de forma muy exagerada.



Además de esto la expresividad gráfica que utilizan en los dibujos acaba siendo más importante que el propio personaje, así vemos zonas que han sido tachadas, algunas emborronadas o incluso el uso de pegamento de colores genera texturas diferentes similares a fluidos dentro del dibujo. Continuamente nos encontramos con esa sensación de querer ocultar algo ya sea tachándolo, dibujando encima o pegando un trozo de papel para que nadie pueda ver que hay debajo.

A su misma vez mucho de los personajes tienen características como dedos de púas similares a rastrillos metálicos o el pelo rígido como el alambre, estos rasgos refuerzan esa expresividad aportando cierta rabia o agresividad que los niños muestran en muchos de los casos, no solo por el abuso sino por la incapacidad de afrontar el problema.

Estos personajes son fruto de los temores más profundos de los niños y es por esto que se vuelven la base desde donde crear los peluches de la instalación. Quizás es todo lo que no nos esperaríamos al pensar en un peluche infantil y es esa extrañeza la que genera una segunda mirada, un segundo pensamiento sobre lo que hay detrás de estos objetos.



El trabajo con el concepto de extrañamiento es continuo, tanto en la creación de los peluches como en el trabajo con las fotografías familiares. Con la instalación trabajamos en torno a un lugar cotidiano, lugar que estamos acostumbrados a ver y que podríamos encontrar en muchas de nuestras casas pero que sin embargo produce un choque. Bertolt Brecht crea el efecto de extrañamiento o *Verfremdungseffekt*, en su teatro nos propone continuas contradicciones, y en la instalación planteamos ese mismo juego de opuestos, ya que se convierte lo habitual en extraño.

Bien es cierto que cuando el espectador advierte la extrañeza de ese lugar es cuando se produce un distanciamiento frente a lo que vemos y es esto lo que permite al espectador adoptar una posición crítica ante la obra. Es una manera de destapar lo oculto, de hacer visible esa realidad que se mantiene escondida, encontrando en ese espacio aparentemente seguro y amable algo opuesto a lo que esperamos, al acercarnos advertimos que hay algo perturbador, incluso agresivo que nos hace plantearnos lo que estamos viendo.

Hallar una forma de presentación en la que lo familiar se convirtiese en sorprendente y lo habitual en asombroso.

Aquello con lo que nos hallamos todos los días debía producir un efecto peculiar, y muchas cosas que parecían naturales debían ser reconocidas como cosas artificiales. (Brecht, 1972, p.51).



Referentes

Mike Kelley

Su obra está impregnada de recuerdos de su infancia, traumas y deseos reprimidos que podemos ver reflejados en sus piezas y en sus peluches. Kelley utiliza los peluches para hacer referencia a una cultura cristiana asexualada que esta reprimida y aunque el trasfondo de su trabajo se aleja del campo en el que nos movemos es inevitable establecer similitudes a la hora de trabajar con los peluches ya que se genera un contraste al presentar estos juguetes como objetos con similitudes a órganos sexuales o insinuaciones a fluidos corporales, utilizando la deformación para reforzar esa idea de objeto desagradable y propenso a lo siniestro ya que su trabajo está a medio camino entre lo obscuro y lo infantil y es quizás esto último lo que más nos atrae de su trabajo.



Ahh... Youth!, 1991. Mike Kelley Foundation for the Arts.

Annette Messenger

Investigando me encuentro con la obra *Mes petites éffigies*, de Annette Messenger. Esta artista trabaja sus obsesiones sobre la infancia, el sexo, la muerte o la magia, y para ello altera el uso cotidiano de los objetos que utiliza para darles un nuevo sentido que puede llegar a ser perturbador y es esto lo que más nos llama la atención de su obra. En esta instalación Messenger utiliza los peluches amontonados en un rincón mientras que de las paredes cuelgan marcos, con esto transforma lo que podría ser una estampa amable en una escena turbulenta, mostrándonos continuamente esa dualidad entre el temor y la ternura.. Son estos aspectos formales los que resultan llamativos ya que la manera en la que hace que sus objetos hablen por si solos resulta muy interesante, así como la importancia que le da a los materiales y al color a la hora de crear sus piezas.

"Son mis pequeñas cosas de casa. Objetos insignificantes que entran en un diálogo entre ellos y cuentan su historia"
(Messenger, 10 de Febrero, 1999)

"El horror es un sentimiento muy importante en la infancia (...) es una de las formas en las que comprenden las contradicciones del mundo" (Messenger, s.f)



Mes petites éffigies, 1988. Annette Messenger.

Nathalie Djurberg

Esta artista trabaja en torno al Stop Motion pero con la particularidad que utiliza la plastilina y la arcilla para crear sus personajes, sus videos nos muestran escenas donde hay pensamientos sexuales compulsivos o escenas agresivas. Djurberg nos muestra historias grotescas en las que muestra con total claridad temas tan controversos como la pederastia. En muchas de sus obras utiliza personajes propios de los clásicos cuentos infantiles como lobos, monos, etc., para contar relatos depravados donde suceden acciones tales como sexo en grupo, desmembramiento e incluso sadismo. La base de su trabajo está en la contradicción que provoca su manera de hacer Stop Motion, que es muy parecida a la que se usa en el cine infantil, con sus personajes grotescos que expresan sus emociones de una forma casi humana.



We are not two, we are one, 2008. Nathalie Djurberg.

Wendy Tsao

El trabajo de la artista canadiense Wendy Tsao se centra en transformar los dibujos de los niños que juguetes reales como peluches o muñecos de trapo, Tsao reivindica con su trabajo el crear juguetes para niños que representen la realidad ya que en la actualidad todos los juguetes son fruto de las influencias de marcas como Disney que solo fomentan una imagen ficticia del mundo. Esta búsqueda de mostrar cómo es la realidad para los niños es realmente interesante ya que no muestra seres adorables y bonitos sino que es la visión de los niños lo que queda reflejado en sus muñecos, aunque muchos de estos tengo un aspecto realmente extraño.



By Connor 5, s.f. Wndy Tsao.

Joyce Pensato

Pensato tiene una técnica en sus pinturas que sirvió para apoyar el modo de ejecutar los dibujos sobre fotografías, sus cuadros nos muestran una gran expresividad, no solo por los brochazos y trazos sino por la importancia que tiene en ellos los borrados y repintados que realiza. Es esa acción de querer eliminar o tapar lo que hay debajo lo que nos recordaba a los dibujos de niños. También es de destacar el uso del blanco y negro casi monocromo en sus obras que crean figuras con un aspecto como mínimo inquietante y que muestra a los personajes más populares del mundo infantil así como el Pato Donald o Homer Simpson.



Felix, 2007. Joyce Pensato.

Dossier

Vestiglo: Peluches
Peluches de trapo
Medidas variables
2017









Vestiglo: Fotografías
Dibujo sobre fotografía en papel
10x15cm
2017



Vestiglo: instalación
Dimensiones variables
2017



Cronograma



Presupuesto

Telas 20 €

Guata 25 €

Relleno de cojín 5 €

Hilo 5 €

Alambre 3 €

Papel 12 €

Pruebas fotográficas 15 €

Pasteles y ceras 4 €

Alfombra 26 €

Lámpara 7 €

Total 122 €

Bibliografía

Albalat, Jesús G. y Sánchez, Guillem (8 de febrero de 2016). “La prescripción de los abusos a menores, a debate” en El periódico recogido den <http://www.elperiodico.com/es/noticias/sociedad/prescripcion-los-delitos-abusos-menores-debate-4882228>

González-Foerster, D. (14 de marzo de 2014). “Dominique Gonzalez-Foerster” en El Cultural recogido de <http://www.elcultural.com/revista/arte/Dominique-Gonzalez-Foerster/34305>

Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método I*, Salamanca: Sígueme, 2003.

Müller, María Beatriz. *Los dibujos en el abuso sexual infantil*, Ituzaingó, Argentina: Editorial Maipue, 2011.

Messenger, Annette. *Annette Messenger : the messengers* Munich ; New York : Prestel, cop.2007.

Kapoor, Anish. *Anish Kapoor : [catálogo, Royal Academy of Arts, Londres, 26 de septiembre-11 de diciembre, 2009, Museo Guggenheim Bilbao]*, Madrid : Turner, 2010.

Sigmund, Freud. *Lo siniestro*, Barcelona: José J. de Olañeta editor, 1979.

Welchman, John C. *Mike Kelley / John C. Welchman, Isabelle Graw, Anthony Vidle*, Londres : Phaidon Press, 1999.

Webgrafía

López Quintás, Alfonso. (2013). Tendencias 21. El “efecto distanciamiento” en Bertold Brecht. http://www.tendencias21.net/pensar/El-efecto-distanciamiento-en-Bertold-Brecht_a62.html

Vázquez, Jessica. (2012). No disparen al artista. <https://nodisparenalartista.wordpress.com/2013/05/14/annette-messenger/>

CAC Málaga. (2014) Joyce Pensato <http://cacmalaga.eu/2014/03/27/joyce-pensato-2/>

The Guardian. (2011). Artist of the week 152: Nathalie Djurberg <https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/aug/25/artist-nathalie-djurberg>

Fondazione Prada. (2008). Nathalie Djurberg: Turn Into Me <http://www.fondazioneprada.org/project/nathalie-djurberg-turn-into-me/?lang=en>

Annette Messenger. (2013). <http://annettemessenger.skyrock.com/>

El Cultural. (2000). Mike Kelley, el gran posmoderno <http://www.elcultural.com/revista/arte/Mike-Kelley-el-gran-posmoderno/32134>

Art Discover. (2012) Mike Kelley. <http://www.artdiscover.com/es/artistas/mike-kelley-id22>

Fietta Jarque. (1999) Annette Messenger revela el horror cotidiano. http://elpais.com/diario/1999/02/10/cultura/918601201_850215.html

Museo Reina Sofia. (1999). Annette Messenger. La procesión va por dentro. <http://www.museoreinasofia.es/exposiciones/annette-messenger-procesion-va-dentro>

Lisson Gallery. (s.f). Nathalie Djurberg & Hans Berg <http://www.lissongallery.com/artists/nathalie-djurberg-hans-berg>

Paris Museums Collections. (s.f). Messenger, Annette. <http://parismuseescollections.paris.fr/fr/recherche/type/oeuvre/auteur/Messenger%2C%20Annette>

Noticias Jurídicas. (1995). Ley Orgánica 10/1995, de 23 de noviembre, del Código Penal
http://noticias.juridicas.com/base_datos/Penal/lo10-1995.l2t8.html

Vegazo Sanchez, Esmeralda. (2015). Indicadores de maltrato y abuso sexual infantil en la hora de juego.
<http://www.seypna.com/documentos/2015-p051-2015-vegazo-s%c3%81nchez-esmeralda-indicadores-de-maltrato-y-abuso-infantil-en-la-hora-de-juego-diagn%c3%93stica.pdf>

Colas, Jesús. (1998). Aportes del psicoanálisis al conocimiento de la mente del niño: El juego. <http://www.seypna.com/articulos/aportes-psicoanalisis-juego/4/>

García, Rodrigo. (2008). Michael Foucault, topologías.
<http://www.mxfractal.org/RevistaFractal48MichelFoucault.html>